Sistematización de Práctica Profesional: La gamificación como estrategia metodológica para el fortalecimiento de las habilidades motoras con un estudiante que presenta discapacidad visual del Municipio de Apartadó Antioquia

Autores:

Maria Inés Martinez Zambrano

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Antioquia y Chocó

Sede / Centro Tutorial Bello (Antioquia)

Programa Licenciatura en Educación Infantil

abril de 2025

Sistematización de Práctica Profesional: La gamificación como estrategia metodológica para el fortalecimiento de las habilidades motoras con un estudiante que presenta discapacidad visual del Municipio de Apartadó Antioquia

Autores:

Maria Inés Martinez Zambrano

Sistematización de Práctica presentado como requisito para optar al título de Licenciado en Educación Infantil

Asesor(a)
Yerledys Palacios Salina

.

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Antioquia y Chocó

Sede / Centro Tutorial Bello (Antioquia)

Programa Licenciatura en Educación Infantil

abril de 2025

Dedicatoria

A Dios Por haberme permitido conseguir este éxito en el cumplimiento de mi proyecto de vida, además de su infinita bondad y amor. A mi familia por ser el pilar fundamental en todo lo que soy, en toda mi educación, tanto académica, como de la vida, por su incondicional apoyo perfectamente mantenido a través del tiempo.

Este proyecto está dedicado, en primer lugar, al estudiante Cristian Camilo Oquendo Navarro de la Corporación CORCEDIN del municipio de Apartadó, quienes, con su resiliencia y fortaleza, me han inspirado a desarrollar una estrategia que busca contribuir a su crecimiento personal y académico. A ellos, que con su capacidad de superar obstáculos y transformar las dificultades en oportunidades, nos enseñan el verdadero significado del esfuerzo y la perseverancia.

A mis padres, por su constante apoyo y fe en mis capacidades, quienes con su amor y sabiduría han sido mi pilar en este camino. A los docentes y especialistas que, día tras día, dedican su tiempo y esfuerzo a construir un futuro inclusivo para los estudiantes con discapacidad visual. Su entrega y dedicación han sido un ejemplo invaluable durante todo este proceso. Finalmente, dedico este trabajo a todas las personas que creen en la educación como un instrumento para la transformación y en la gamificación como una herramienta poderosa para mejorar la calidad de vida de aquellos que enfrentan desafíos únicos.

Agradecimientos

Al finalizar esta sistematización de práctica, quiero expresar mi más profundo agradecimiento a todas las personas e instituciones que hicieron posible este proceso de aprendizaje y reflexión. En primer lugar, agradezco a la Corporación CORCEDIN de Apartadó, por abrirme las puertas y brindarme la oportunidad de desarrollar mi práctica en un entorno inclusivo y enriquecedor. A todo el equipo de trabajo, gracias por su apoyo, disposición y por compartir su conocimiento, lo que contribuyó significativamente a mi formación profesional y humana.

Extiendo un especial agradecimiento a mi asesora, Yerledys Palacios Salina, por su orientación, paciencia y acompañamiento en cada etapa de este proceso. Su compromiso y dedicación fueron clave para la realización de esta sistematización.

A la familia Oquendo Navarro, gracias por permitirme conocer de cerca su historia, por su confianza y colaboración durante el estudio de caso con su hijo. Su experiencia, resiliencia y amor incondicional fueron fundamentales para comprender la importancia del trabajo con niños con discapacidad visual.

A mis tutores y docentes de la corporación universitaria minuto de Dios, quienes con su guía y enseñanza me brindaron herramientas valiosas para llevar a cabo esta sistematización. A mis compañeros de práctica, por compartir este camino, por el apoyo mutuo y por cada aprendizaje construido en conjunto. Finalmente, a mi familia y amigos, quienes, con su apoyo incondicional, motivación y confianza en mí han sido un pilar fundamental en este proceso.

Resumen

Esta sistematización de práctica tuvo como objetivo fortalecer las habilidades motoras en un estudiante con discapacidad visual del municipio de Apartadó, Antioquia, mediante la implementación de la gamificación como estrategia metodológica. La intervención se desarrolló en la Corporación CORCEDIN, fundamentado desde los sustentos de la investigación cualitativa desde la metodología de la investigación-acción. Para ello, se aplicaron técnicas como la observación participante, entrevistas semiestructuradas y el diario de campo para recolectar información detallada sobre el proceso. Finalmente se presentan los resultados a la luz de las actividades implementadas, los cuales evidenciaron mejoras significativas en la coordinación motriz, la manipulación de objetos y la autonomía del estudiante, además se observó un aumento en su motivación, autoestima e interacción social. La participación de la familia y los docentes fue determinante para consolidar estos avances.

Palabras clave: *Gamificación, habilidades motoras, inclusión educativa, discapacidad visual, metodología activa.*

Abstract

This practice systematization aimed to strengthen the motor skills of a student with visual impairments from the municipality of Apartadó, Antioquia, through the implementation of gamification as a methodological strategy. The intervention was developed at the CORCEDIN Corporation, based on qualitative research using an action research methodology. Techniques such as participant observation, semi-structured interviews, and field diaries were used to collect detailed information about the process. Finally, the results of the implemented activities are presented, which showed significant improvements in motor coordination, object manipulation, and student autonomy. Increases in motivation, self-esteem, and social interaction were also observed. The participation of family and teachers was crucial in consolidating these gains.

Keywords: Gamification, motor skills, educational inclusion, visual impairment, active methodology.

Tabla de contenido

Indice de gráficos 3
Indice de tabla 3
Introducción 4
CAPITULO I 5
Planificación 5
1.1 Problema 12
1.1.1 Formulación del problema 14
1.2 Justificación 17
1.3 Objetivos 18
1.4 Definición del enfoque y descripción de los instrumentos 12
1.4.1 Enfoque cualitativo 12
1.4.1 Descripción de los instrumentos 20
1.4.2 Recoleción y ordenamiento de la información 22
CAPITULO II 24
Recuperación, analisis e interpretación 24
2.1 Características del Contexto 24
2.2 Referentes teóricos 26
2.2.1 Antecedente internacional 26
2.2.2 Antecedente nacional 27
2.2.3 Antecedente local 28
2.3 Marco teórico 29
2.3.1 Gamificación en la educación 29
2.3.2 Educación inclusiva y discapacidad visual 30
2.3.3 El desarrollo de las habilidades motoras 30
2.4 Análsis interpretación y triangulación 33
2.4.1 Desarrollo de las habilidades motoras 35
2.4.2 Estimulación sensorial 37
2.5 Reflexión critica sobre la practica 40
2.6 conclusiones 41

2.7 Prospectiva 42
CAPITULO III 5
Plan de comunicación 5
3.1 Plan de sostenibilidad 42
3.2 Estrategias de socialización 5
Referencias 48
Evidencias……..50
Diario de campo.. …...…… 45
Enlace de la Ruta metodológica …… 58

Índice de gráficos

Figura 1. Corporación para el desarrollo integral de las inteligencias CORCEDIN…….24

Figura 2. Cristian y el mundo de las texturas mágicas……..34

Figura 3. Explorando y crea aventuras sensoriales en el tapete mágico de Cristian ……35

Figura 4. Exploración sensorial un viaje de descubrimiento a través del tacto y el gusto…….36

Figura 5. Letras al tacto: explorando las vocales consentido ..……...……..37

Figura 6. Resultados y evidencias recolectada ..……...……..……..38

Figura 7. Estimulación auditiva con cubos sonoros de colores ..……...…….……..49

Figura 8. Explorando el mundo con mis manos …….....……...…….……..50

Figura 9. Rincón mágico de sentidos explorando desde de casa...…….....…….……..52

Figura 10. Consentimiento informado …….....…….....…….……..34

Índice de tabla

Tabla 1 Matriz Dofa 15
Tabla 2 Instrumentos 20
Tabla 3 Cronogramas de actividades 44

Introducción

En el ámbito educativo, la implementación de metodologías inclusivas y adaptativas es esencial para atender las necesidades específicas de los estudiantes y garantizar una enseñanza de calidad. A partir de la experiencia desarrollada en la Corporación CORCEDIN del Municipio de Apartadó, Antioquia, se realizó una práctica pedagógica basada en la gamificación como estrategia metodológica para el fortalecimiento de las habilidades motoras en estudiantes con discapacidad visual.

Por lo tanto, esta sistematización acumula el proceso de estudio de la gamificación, documentando no solo su impacto en el desarrollo motor del estudiante sino también su influencia en otras competencias fundamentales, tales como la colaboración, la creatividad y la resolución de problemas. Asimismo, se identificaron los desafíos y oportunidades que surgieron al adaptar esta estrategia a las necesidades específicas de la población beneficiaria, teniendo en cuenta el contexto educativo en el que se enmarca.

En consecuencia, los resultados de la experiencia evidencian que la gamificación no solo constituye una herramienta viable, sino que también se configura como una estrategia pedagógica efectiva para mejorar las habilidades motoras de los estudiantes con discapacidad visual. Además, se resalta su potencial para fomentar la inclusión y la participación activa en el proceso educativo, lo que, a su vez, contribuye a su desarrollo integral y al fortalecimiento de una educación más equitativa e inclusiva.

CAPITULO 1

Planificación

1.1 Problema

Según el *DANE*, en Colombia aproximadamente dos millones de personas viven con alguna discapacidad visual, lo que equivale a más del 4% de la población total del país. Es importante destacar que esta es una condición de la cual ninguna persona está exenta, ya que, de acuerdo con el Centro de Rehabilitación para Adultos Ciegos (CRAC), más del 65% de sus usuarios son personas que, a lo largo de su vida, han perdido total o parcialmente el sentido de la vista. Entre las causas más comunes se encuentran las enfermedades visuales, las lesiones oculares de origen físico o químico, así como los casos de ceguera o baja visión congénita.

A lo largo de sus 60 años, el CRAC ha sido testigo de miles de historias de vida. Solo en los últimos 21 años, esta institución sin ánimo de lucro ha atendido a más de 16.900 usuarios, desempeñando un papel fundamental en la resignificación de la discapacidad visual. Su labor no solo ha impactado a esta población, sino también a la sociedad en general, contribuyendo al cambio de paradigmas en torno a esta condición.

En este contexto la discapacidad visual conlleva limitaciones sensoriales que afectan el desarrollo motor de los estudiantes, dificultando su capacidad para realizar actividades básicas de la vida diaria y su integración en entornos educativos convencionales. Esta situación se refleja en indicadores preocupantes, como el bajo rendimiento académico y la alta tasa de deserción escolar entre los estudiantes con discapacidad visual.

A nivel local, se evidencia una notable carencia de recursos y estrategias pedagógicas adecuadas para atender las necesidades específicas de esta población. Por otro lado, la falta de programas de intervención especializados, sumada a la escasez de formación docente en metodologías inclusivas, contribuye a perpetuar la situación de desventaja en la que se encuentran estos estudiantes. Asimismo, en el contexto educativo, los estudiantes con discapacidad visual enfrentan desafíos significativos que pueden afectar su desarrollo integral, particularmente en lo que respecta a sus habilidades motoras. A continuación, estas habilidades son fundamentales no solo para su autonomía personal, sino también para su participación activa

en diversas actividades cotidianas y educativas. En este sentido la Corporación CORCEDIN del Municipio de Apartadó, Antioquia, se dedica a trabaja con estudiantes con discapacidad visual, ofreciendo un entorno educativo inclusivo. No obstante, se ha identificado que muchos de estos estudiantes presentan dificultades en el desarrollo de sus habilidades motoras, lo que repercute negativamente en su calidad de vida y en su capacidad para interactuar de manera efectiva con su entorno.

En este marco, surge la necesidad de explorar y aplicar estrategias metodológicas innovadoras que no solo sean inclusivas, sino que también estén diseñadas para responder de manera eficaz a las necesidades de estos estudiantes. Como alternativa a esta situación la gamificación, al integrar elementos lúdicos en el proceso de aprendizaje, se presenta como una posible solución a este desafío, ya que puede motivar a los estudiantes a participar activamente en actividades que promuevan el desarrollo de sus habilidades motoras. Por otro lado, el problema radica, por tanto, en la falta de metodologías adaptadas que fomenten el desarrollo motor en estudiantes con discapacidad visual, y en la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que sean tanto eficaces como motivadoras. En consecuencia, este proyecto busca abordar esta problemática mediante la aplicación de la gamificación, con el objetivo de mejorar las habilidades motoras.

1.1.1 Formulación del problema

Desde una perspectiva empírica, durante la práctica profesional en la Corporación CORCEDIN de Apartadó, se observó que los estudiantes con discapacidad visual presentan dificultades en la ejecución de tareas motrices, tales como la manipulación de objetos, desplazamiento y coordinación de movimientos. A pesar del compromiso de docentes y familias, la falta de recursos didácticos accesibles y la ausencia de metodologías innovadoras limitan el avance en estos procesos.

En términos teóricos, diversos estudios han demostrado que la gamificación es una estrategia efectiva para la enseñanza de habilidades motoras, ya que transforma el aprendizaje en un proceso más dinámico y motivador (Kapp, 2012; Werbach & Hunter, 2015). La incorporación de elementos de juego, como desafíos, recompensas y dinámicas sensoriales, no solo contribuye a la mejora del desempeño motor, sino que también fortalece la autonomía en estudiantes con discapacidad visual (García-Perales & Almeida, 2019).

No obstante, su implementación en contextos de educación inclusiva sigue siendo limitada, lo que resalta la necesidad de profundizar en su impacto dentro de esta población. A partir de esta problemática se planea una pregunta clave: ¿Cómo influye la gamificación como estrategia metodológica en el fortalecimiento de las habilidades motoras de un estudiante con discapacidad visual en el municipio de Apartadó, Antioquia?

A continuación, se presenta la Matriz DOFA que resume las debilidades, oportunidades, fortalezas y amenazas relacionadas con la implementación de la gamificación en la educación de estudiantes con discapacidad visual.

Tabla 1

Matriz DOFA

Aspectos	Observaciones
Debilidades	Falta de capacitación docente en estrategias adaptadas a estudiantes con discapacidad visual, lo que limita la implementación de metodologías inclusivas y dificulta la adaptación curricular a las necesidades específicas de esta población. Limitado acceso a espacios físicos adecuados y adaptados para la enseñanza de habilidades motoras en estudiantes con discapacidad visual, lo que dificulta la realización de actividades prácticas y lúdicas.
Oportunidades	Posibilidad de generar alianzas estratégicas con organizaciones especializadas en discapacidad visual, permitiendo la dotación de materiales, acceso a tecnologías inclusivas y capacitación docente. Disponibilidad de programas de apoyo gubernamental y de organizaciones no gubernamentales (ONG) que buscan mejorar la educación inclusiva, facilitando recursos y formación especializada.
Fortalezas	Alta motivación del estudiante al participar en actividades lúdicas adaptadas, lo que incrementa su compromiso y disposición para aprender, mejorando su desarrollo motor y su interacción con el entorno. Compromiso de la familia y los docentes en la aplicación de la metodología de gamificación, lo que permite un acompañamiento continuo y refuerza el aprendizaje en diversos entornos. Flexibilidad de la estrategia de gamificación, la cual puede adaptarse a diferentes niveles de desarrollo motor y cognitivo, facilitando la personalización del aprendizaje y promoviendo la autonomía del estudiante.

Amenazas	Resistencia Institucional a la adopción de nuevas metodologías de enseñanza, debido a la falta de conocimiento sobre su efectividad y a la preferencia por enfoques tradicionales. Falta de financiamiento para la adquisición de herramientas y materiales especializados, lo que limita la implementación de estrategias inclusivas y la continuidad de programas de apoyo. Posibles dificultades en la sostenibilidad del proyecto a largo plazo si no se establecen mecanismos de apoyo financiero y capacitación docente constante.

Fuente: elaboración propia

Esta matriz identifica factores clave para mejorar la inclusión educativa de estudiantes con discapacidad visual. Destaca debilidades como la falta de capacitación docente y espacios adecuados, y amenazas como la resistencia Institucional y falta de recursos. Sin embargo, se reconocen fortalezas como la motivación del estudiante y el compromiso familiar, y oportunidades como alianzas y apoyos externos que pueden potenciar la estrategia inclusiva.

1.2 Justificación

Esta investigación, de enfoque cualitativo, se enmarca en un estudio de caso con el objetivo de analizar la aplicación de la gamificación en estudiantes con discapacidad visual. La elección del estudio de caso responde a la necesidad de examinar en profundidad un contexto educativo particular, permitiendo explorar cómo las estrategias lúdicas inciden en el fortalecimiento de las habilidades motoras de esta población, promoviendo un aprendizaje accesible, motivador e inclusivo. Desde una perspectiva teórica, la gamificación se define como la incorporación de elementos de juego en entornos no lúdicos para mejorar la experiencia de aprendizaje. Su implementación en este contexto se apoya en herramientas digitales adaptativas, como software especializado y dispositivos hápticos, garantizando la accesibilidad y participación activa de los estudiantes. Asimismo, Foncubierta y Rodríguez (2014) diferencian entre el juego como actividad autónoma y la gamificación como una estrategia que emplea elementos de juego con fines educativos. De acuerdo con Yagüe Medrano (2019), la gamificación se basa en la aplicación de técnicas y elementos propios del juego en contextos no lúdicos para mantener la motivación del individuo. Este enfoque transforma la enseñanza al incrementar la motivación y optimizar el desarrollo de habilidades motoras mediante entornos digitales accesibles. Además, permite un análisis estructurado del impacto de la gamificación a través del seguimiento y evaluación tecnológica, facilitando la identificación de la identificación de patrones de aprendizaje y la mejora continua de la estrategia.

El impacto de esta investigación se extiende a diversos ámbitos, ya que contribuye al desarrollo educativo en Apartadó, fortaleciendo la inclusión y mejorando las oportunidades de aprendizaje en la región. Asimismo, proporciona a los docentes un modelo para futuras estrategias pedagógicas en educación inclusiva, incentivando el uso de tecnologías accesibles en el aula. Además, enriquece la comunidad académica al fomentar nuevas investigaciones sobre metodologías innovadoras, consolidando así su relevancia en distintos niveles del ámbito educativo. En este sentido, la investigación se centra en la aplicación de la gamificación como herramienta para potenciar las habilidades motoras del estudiante con discapacidad visual en la Corporación CORCEDIN de Apartadó**,** Antioquia. En este sentido, esta propuesta no solo se clasifica como tecnológica por su uso innovador de herramientas digitales y adaptativas, sino que

también representa un modelo replicable para mejorar la accesibilidad y calidad de la educación inclusiva en contextos similares.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Fortalecer las habilidades motoras de un estudiante con discapacidad visual del municipio de Apartadó, Antioquia, a partir de estrategias gamificadas que promuevan el desarrollo integral e inclusivo.

1.3.2 Objetivos específicos

- ✓ Evaluar el estado actual de las habilidades motoras del estudiante, incluyendo la coordinación, el equilibrio, la velocidad, la fuerza y la precisión, mediante la aplicación de actividades deportivas adaptadas.
- ✓ Diseñar e implementar un conjunto de juegos y desafíos lúdicos adaptados a las necesidades y características del estudiante, fomentando la mejora de sus habilidades motoras de forma inclusiva.
- ✓ Analizar los resultados obtenidos tras la aplicación de las estrategias gamificadas, reflexionando sobre su impacto en el desarrollo motor del estudiante.
- ✓ Proponer una ruta metodológica para la implementación de estrategias inclusivas en el aula que faciliten el fortalecimiento de las habilidades motoras en estudiantes con discapacidad visual.

1.4. Definición del enfoque y descripción de los Instrumentos

1.4.1 Enfoque cualitativo

La presente investigación se desarrolla bajo un enfoque cualitativo y se fundamenta en el estudio de caso, orientado a comprender, describir y analizar la experiencia de un estudiante con discapacidad visual en el fortalecimiento de sus habilidades motoras mediante la implementación de estrategias gamificadas.

De acuerdo con Sampieri (2018), el enfoque cualitativo permite explorar en profundidad las experiencias, percepciones y contextos de los participantes, capturando la complejidad y riqueza del fenómeno estudiado. Esta metodología resulta idónea para el análisis de entornos naturalistas y contextos educativos inclusivos, donde es fundamental comprender las particularidades del entorno y la interacción entre sus actores. El estudio de caso, por su parte, se centra en el análisis detallado de una situación específica, permitiendo examinar a fondo las características, condiciones y factores que influyen en el desarrollo del fenómeno observado (Yin, 2003). Esta estrategia metodológica facilita la comprensión integral del contexto educativo y las interacciones que emergen en la implementación de las estrategias gamificadas.

La combinación del enfoque cualitativo con el estudio de caso en este proyecto favorece la generación de conocimiento basado en la experiencia directa y la reflexión crítica sobre la intervención. Este enfoque promueve la participación activa de docentes, facilitadores y estudiantes en la identificación de problemáticas y en la construcción de soluciones ajustadas a las necesidades del contexto. Asimismo, facilita la mejora continua, ya que permite la evaluación constante, el ajuste y la optimización de las estrategias gamificadas con base en las evidencias recolectadas, favoreciendo su replicabilidad y sostenibilidad en el tiempo.

En consonancia con el enfoque adoptado y los objetivos de la sistematización, se seleccionaron técnicas e instrumentos que permiten captar de forma integral el proceso de intervención. A continuación, se describen las principales técnicas e instrumentos utilizados:

Tabla 2

Instrumentos

Técnicas	Instrumentos
Observación Participante	Listas de chequeo y escalas de observación.
Entrevistas Semiestructuradas	Guion de entrevista semiestructurada.
Diario de Campo	Registro diario de observaciones y reflexiones.

Fuente: elaboración propia

1.4.2 Descripción de los instrumentos

La observación participante es una técnica central en la investigación cualitativa, ya que permite al investigador integrarse en el contexto de estudio para captar de manera directa y detallada las interacciones y comportamientos de los participantes (Creswell, 2003; Merriam, 2002). Esta técnica posibilita una comprensión profunda del fenómeno al registrar datos en tiempo real, lo cual es especialmente útil cuando se desea analizar procesos complejos y contextuales. Para operacionalizar la observación participante en esta investigación, se desarrollaron listas de chequeo y escalas de observación. La construcción de estos instrumentos se fundamentó en la revisión de la literatura relacionada con el fortalecimiento de habilidades motoras, identificando indicadores específicos tales como coordinación, equilibrio, velocidad, fuerza y precisión. Cada ítem de la lista de chequeo fue diseñado para evaluar de manera objetiva el desempeño del estudiante durante las actividades gamificadas.

Durante la práctica, el investigador utilizó estos instrumentos en cada sesión, completándolos de forma sistemática para documentar tanto comportamientos esperados como incidencias relevantes. La aplicación constante permitió generar un registro detallado y contextualizado del proceso, facilitando posteriormente un análisis minucioso de la evolución y el impacto de la intervención. Por ello, las entrevistas semiestructuradas son reconocidas por su capacidad para explorar en profundidad las experiencias, percepciones y opiniones de los participantes, ya que permiten que estos expresen sus puntos de vista de forma libre y detallada

(Fontana & Frey, 2005). Además, esta técnica es especialmente valiosa en investigaciones cualitativas, pues favorece la obtención de datos ricos y contextualizados que reflejan la complejidad del fenómeno estudiado.

En este sentido, el instrumento empleado fue un guion de entrevista semiestructurada, elaborado a partir de un análisis exhaustivo de la literatura y de los objetivos específicos de la intervención. Para ello, se diseñaron preguntas abiertas que abordaban temas relacionados con el impacto de la gamificación en el fortalecimiento de las habilidades motoras, así como las percepciones sobre la metodología aplicada.

En el ámbito de la investigación cualitativa, el diario de campo se convierte en una herramienta esencial, ya que permite documentar de manera continua y reflexiva el proceso de intervención, registrando observaciones, incidencias y reflexiones en tiempo real (Lincoln & Guba, 1985). Gracias a esto, se facilita la construcción de un relato detallado y contextualizado del fenómeno, lo que aporta una dimensión temporal y evolutiva al análisis. Para ello, se implementó un registro diario de observaciones y reflexiones, siguiendo las directrices teóricas que recomiendan la sistematización de eventos, percepciones y ajustes metodológicos durante el desarrollo de la práctica (Creswell, 2003). De esta manera, se garantizó un seguimiento estructurado y coherente de la intervención.

En cuanto a su aplicación, el investigador llevó a cabo un registro diario y continuo de todas las actividades, observaciones y reflexiones surgidas durante la intervención. Cada entrada incluía descripciones detalladas de las sesiones, observaciones sobre la ejecución de actividades gamificadas, incidencias destacadas y cualquier ajuste realizado en la metodología. Como resultado, se logró capturar de manera integral el proceso, permitiendo un análisis reflexivo posterior que contribuyó a diseñar e implementar una ruta metodológica para la aplicación de estrategias inclusivas en el aula, orientadas al fortalecimiento de las habilidades motoras en estudiantes con discapacidad visual. Esta propuesta incluyó el desarrollo de actividades gamificadas previamente planificadas, cuya ejecución permitió realizar un análisis reflexivo posterior que aportó significativamente a la sistematización de la práctica profesional.

1.5. Recopilación y ordenamiento de la Información.

Durante el desarrollo de mi intervención, me propuse recuperar y reconstruir detalladamente todo el proceso de la práctica profesional, que se fundamentó en la aplicación de estrategias gamificadas para fortalecer las habilidades motoras en un estudiante con discapacidad visual. Para ello, recurrí a los instrumentos diseñados, listas de chequeo y escalas de observación, guion de entrevista semiestructurada y el registro diario en el diario de campo. los cuales me permitieron recoger información valiosa en cada etapa del proceso. A continuación, describo cómo se dio este proceso a lo largo de las siguientes fases:

Fase 1: Ver, En esta etapa, me dediqué a observar de manera directa y detallada la práctica durante cada sesión. Utilicé las listas de chequeo y escalas de observación para documentar, en tiempo real, la participación y desempeño del estudiante en las actividades gamificadas. A través de este registro, pude identificar comportamientos relevantes, la ejecución de movimientos y la interacción con los diferentes recursos tecnológicos, capturando así la esencia del proceso en su estado natural.

Fase 2: Juzgar, Una vez recopilados los datos, pasé a la etapa de análisis y valoración de la información. En esta fase, integré las observaciones recogidas con las reflexiones documentadas en mi diario de campo y los aportes obtenidos a través de las entrevistas semiestructuradas con docentes, facilitadores y, en la medida de lo posible, el propio estudiante. Este análisis me permitió evaluar la efectividad de la estrategia gamificadas, identificar los logros alcanzados y reconocer las áreas en las que era necesario realizar ajustes para optimizar el fortalecimiento de las habilidades motoras, implementando para ello estrategias gamificadas que favorezcan el desarrollo de dichas habilidades de forma dinámica y efectiva."

Fase 3: Actuar, Con base en la valoración realizada en la fase anterior, procedí a implementar cambios y mejoras en la práctica. Durante esta etapa, realicé modificaciones en la metodología y en la secuencia de actividades gamificadas, con el fin de responder a las necesidades observadas y potenciar el desarrollo motor del estudiante. Este proceso de actuación fue dinámico y flexible, permitiéndome adaptar la intervención en tiempo real conforme se iban identificando oportunidades de mejora.

Fase 4: Devolución, Finalmente, en la última fase, llevé a cabo la devolución de los resultados obtenidos a los participantes y demás actores involucrados en la práctica. A través de sesiones de retroalimentación, compartí con docentes, facilitadores y el propio estudiante los hallazgos de la intervención, lo que permitió generar un espacio de reflexión colectiva y de aprendizaje compartido. Esta devolución fue esencial para cerrar el ciclo de la investigación-acción, consolidando los aprendizajes y estableciendo las bases para futuras mejoras en la práctica profesional.

Mediante este proceso de recopilación y ordenamiento de la información, logré reconstruir de forma integral y sistemática la experiencia vivida durante la intervención. Este abordaje me permitió no solo documentar cada fase del proceso, sino también reflexionar sobre las decisiones tomadas, las modificaciones realizadas y los resultados alcanzados, garantizando así la fidelidad y la riqueza de la información capturada en mi investigación.

CAPITULO II

2. RECUPERACIÓN, ANALISIS E INTERPRETACIÓN

2.1 Características del Contexto

La Corporación CORCEDIN se encuentra ubicada en el Municipio de Apartadó, en el departamento de Antioquia, específicamente en el barrio Ortiz. Esta ubicación estratégica no solo facilita el acceso a la población local, sino que también permite a la institución integrarse en un entorno dinámico y diverso, en el que conviven marcadas particularidades sociales, económicas y culturales. Dicho contexto influye directamente en las necesidades y expectativas educativas de la comunidad, demandando propuestas pedagógicas que respondan a esta complejidad.

En este contexto, CORCEDIN es una corporación educativa de carácter privado y sin ánimo de lucro, comprometida con el desarrollo integral de niños, niñas, adolescentes y sus familias. Por esta razón, la corporación se orienta hacia un modelo educativo inclusivo, que se adapta a las necesidades de aprendizaje individuales de cada estudiante. En este sentido, su enfoque pedagógico se fundamenta en las inteligencias múltiples, promoviendo una enseñanza que abarca no solo la dimensión intelectual, sino también la emocional, social, creativa y práctica. Como resultado, esto se traduce en la creación y promoción de programas educativos innovadores que trascienden las aulas convencionales, reconociendo y potenciando la diversidad de talentos y habilidades de cada individuo.

En relación con la misión y visión de la corporación CORCEDIN se dedica a favorecer el desarrollo armónico y la integración social, defendiendo los derechos de los niños, las niñas, los adolescentes y sus familias a través de estrategias de acción e intervención en educación, salud y programas de promoción y prevención psicosocial. Por consiguiente, este compromiso se refleja en la constante búsqueda de métodos y recursos que garanticen una educación de calidad, inclusiva y acorde a las particularidades de la comunidad.

Figura 1.

Corporación para el desarrollo integral de las inteligencias CORCEDIN.



Fuente: elaboración propia (fotografía)

2.2 Referentes Teóricos

La presente investigación se fundamenta en diversas teorías y enfoques que sustentan la gamificación como estrategia metodológica para el fortalecimiento de las habilidades motoras en estudiantes con discapacidad visual. Dentro de estos referentes cabe de resaltar que la discapacidad visual puede variar desde una baja visión hasta la ceguera total, y afecta significativamente la manera en que los estudiantes interactúan con su entorno y aprenden nuevas habilidades. Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), es crucial que los programas educativos para personas con discapacidad visual incluyan actividades que fomenten su desarrollo motor y les permitan alcanzar un mayor grado de autonomía e independencia. Bajo este contexto, se realizó un rastreo bibliográfico a nivel internacional, nacional y local, sobre aquellas investigaciones que exploran el potencial de esta metodología para abordar las necesidades específicas de esta población.

2.2.1 Antecedente Internacional.

En este contexto se encontró la investigación desarrollada por Conterón (2021) previo a la obtención del título de Licenciado en la Universidad Nacional de Educación en Ecuador, denominada “Estrategias metodológicas para la identificación de unidades monetarias que permitan la autonomía e independencia en personas con discapacidad visual (ceguera). Es importante resaltar, que la presente investigación nace de las experiencias adquiridas en el nivel elemental de EGB de la Unidad Educativa Especial “Claudio Neira Garzón”. Desde las prácticas preprofesionales se evidencio que los niños, presentan discapacidad visual (ceguera), que afecta al desarrollo y a las capacidades para ejercer actividades esenciales de la vida diaria, razón por la cual se propone procesos educativos inclusivos y de apoyo entre los estudiantes practicantes y educadores. Este estudio investigativo pretende diseñar una propuesta con estrategias metodológicas basadas en el juego y el diseño Universal de Aprendizaje (DUA) que permitan el uso del sistema monetario en la vida cotidiana.

En este orden de idea la investigación de Conterón (2021) aporta significativamente a la sistematización de mi práctica profesional, ya que comparte un enfoque similar en cuanto a la aplicación de estrategias metodológicas innovadoras para la enseñanza de personas con discapacidad visual. En este sentido, su estudio destaca el uso del juego y el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) como herramientas clave para promover la autonomía e independencia, lo que guarda relación con la gamificación como estrategia metodológica para el fortalecimiento de habilidades motoras.

2.2.2 Antecedente Nacional

Desde esta perspectiva, se registra la investigación de Carvajal (2020), realizada en Bogotá, como parte de su trabajo de maestría titulado: *"El uso de la herramienta habilidades motrices desde la Educación Física para fortalecer la autoconfianza e interdependencia en población en condición de discapacidad visual"*. A partir de esta experiencia documentada, se evidencia que las personas con discapacidad visual de nacimiento desarrollan una percepción del movimiento y del espacio diferente en comparación con aquellas que adquieren la discapacidad a lo largo de su vida. En este sentido, los hallazgos de Carvajal (2020) resaltan la importancia de metodologías adaptadas que permitan el desarrollo de habilidades motoras en estudiantes con discapacidad visual, destacando que la autoconfianza y la interdependencia pueden fortalecerse mediante estrategias pedagógicas innovadoras dentro del aula. De igual forma, la investigación enfatiza la necesidad de incluir enfoques didácticos basados en el juego y la exploración sensorial, lo que resalta la pertinencia del uso de la gamificación como una estrategia metodológica efectiva en procesos de enseñanza-aprendizaje inclusivos.

Por lo tanto, estos resultados son de gran relevancia para la presente sistematización de práctica, ya que evidencian cómo el fortalecimiento de las habilidades motoras en estudiantes con discapacidad visual no solo impacta su desarrollo físico, sino también su autonomía y bienestar emocional. Finalmente, la gamificación, al incorporar dinámicas motivacionales y adaptaciones específicas, puede constituirse en un recurso clave para potenciar el aprendizaje y la participación activa de los estudiantes, favoreciendo su integración en contextos educativos convencionales.

2.2.3 Antecedente local

En este sentido, Soto (2018) plantea en su investigación titulada “Las TIC como herramienta pedagógica para mejorar la motricidad fina en los y las niñas del grado transición de la Institución Educativa Piedrecitas del Municipio de Carepa, Antioquia, la necesidad de analizar el uso de las tecnologías como una alternativa pedagógica para el mejoramiento de la motricidad fina en escolares. Para ello, aplica una metodología praxeológica como estrategia viable para abordar el fenómeno de estudio, destacando los cuatro momentos clave de este enfoque: ver, juzgar, actuar y devolución creativa.

Ahora bien, en la búsqueda de resultados factibles, el autor emplea técnicas de recolección de información como la observación participante y los diarios de campo, permitiendo obtener datos en un entorno abierto y exploratorio que refleja las condiciones reales de los sujetos indagados. A través de este proceso, logró identificar las falencias generadas por la ausencia de herramientas tecnológicas en el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de transición, evidenciando así la necesidad de implementar estrategias didácticas apoyadas en TIC para fortalecer estas habilidades. Asimismo, este antecedente aporta significativamente a la presente sistematización de práctica, ya que demuestra cómo las tecnologías pueden ser un recurso pedagógico clave en el fortalecimiento de las habilidades motoras en el aula. En el caso del estudio actual, centrado en la gamificación como estrategia metodológica para potenciar las habilidades motoras en un estudiante con discapacidad visual, los hallazgos de Soto (2018) refuerzan la pertinencia de integrar herramientas digitales adaptadas para facilitar el aprendizaje y la inclusión.

De esta forma, la sistematización de la práctica profesional se apoya en la propuesta de Soto para explorar cómo la gamificación, a través de herramientas TIC, puede contribuir al desarrollo motor de los estudiantes con discapacidad visual, promoviendo un aprendizaje interactivo y accesible que favorezca su autonomía y participación activa en el entorno escolar. De esta manera, se busca potenciar las habilidades motoras mediante estrategias innovadoras que respondan a las necesidades específicas de esta población."

2.3. Marco teórico

El marco teórico de este proyecto está diseñado con el propósito de fundamentar conceptualmente las categorías centrales que sustentan el presente proceso investigativo. En primer lugar, se aborda la conceptualización de la gamificación, destacando su relevancia en el ámbito de la educación inclusiva. Particularmente, se enfatiza el uso de esta estrategia metodológica como una alternativa eficaz para fortalecer las habilidades motoras en estudiantes que presentan deficiencia visual, considerando las necesidades específicas que esta condición implica en el desarrollo de sus capacidades motrices

2.3.1 Gamificación en la Educación

La gamificación, definida como la aplicación de elementos y dinámicas de juego en contextos no lúdicos, ha ganado reconocimiento como una herramienta poderosa para mejorar el compromiso, la motivación y el aprendizaje de los estudiantes (Deterding et al., 2011). En el ámbito educativo, la gamificación ha demostrado ser efectiva para fomentar la participación activa de los estudiantes, permitiéndoles aprender de manera más dinámica y divertida. Según Kapp (2012), la gamificación facilita el aprendizaje al incorporar mecánicas de juego como puntos, niveles, recompensas y desafíos, que refuerzan el comportamiento positivo y promueven la repetición necesaria para adquirir nuevas habilidades.

En el contexto de la educación inclusiva, la gamificación puede ser adaptada para satisfacer las necesidades específicas de estudiantes con discapacidades, como es el caso de los estudiantes con discapacidad visual. Al diseñar actividades gamificadas que consideren las limitaciones y fortalezas sensoriales de estos estudiantes, se pueden crear experiencias de aprendizaje accesibles y efectivas que contribuyan a su desarrollo integral. Además, la gamificación en el aula se entiende como la aplicación de técnicas propias del juego para generar experiencias de aprendizaje significativas, favoreciendo así el desarrollo de la creatividad, la resolución de problemas y la interacción social entre los estudiantes. En el contexto educativo, esta estrategia se destaca como una herramienta clave para fomentar la inclusión, ya que permite adaptar las actividades de aprendizaje a diversos estilos y necesidades de los estudiantes. En particular, en el ámbito de la educación inclusiva, la gamificación contribuye al fortalecimiento

de habilidades cognitivas y motoras, facilitando la integración de estudiantes con discapacidad visual y promoviendo su participación activa en el entorno escolar.

2.3.2 Educación Inclusiva y Discapacidad Visual

La educación inclusiva es un enfoque que busca garantizar que todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades o discapacidades, tengan acceso a una educación de calidad en un entorno que promueva su participación plena y equitativa (Booth & Ainscow, 2002). En este marco, cuando se trata de estudiantes con discapacidad visual, es fundamental adaptar metodologías, recursos y entornos educativos para responder a sus necesidades específicas.

Por otro lado, la discapacidad visual, que puede variar desde baja visión hasta ceguera total, presenta desafíos únicos en el proceso educativo, particularmente en el desarrollo de habilidades motoras. Al respecto, estudios como los de AFB (2012) subrayan la importancia de utilizar enfoques educativos que consideren las capacidades sensoriales de los estudiantes con discapacidad visual, de esta manera se promueve su participación activa en actividades que fortalezcan tanto su desarrollo motor como cognitivo.

2.3.3 El Desarrollo de las Habilidades Motoras

Las habilidades motoras son esenciales para la autonomía y el bienestar de los estudiantes, en especial para aquellos con discapacidad visual, quienes pueden enfrentar mayores desafíos en su desarrollo motor. Cabe destacar que las habilidades motoras se dividen en dos categorías principales: habilidades motoras gruesas, que involucran movimientos grandes y coordinados de los músculos del cuerpo, y habilidades motoras finas, que requieren precisión y control en movimientos más pequeños (Gallahue & Ozmun, 2006). Por esta razón, el desarrollo de estas habilidades es crucial para la realización de actividades cotidianas y educativas, lo que, en consecuencia, impacta directamente en la independencia y calidad de vida de los estudiantes.

En este contexto, las teorías del desarrollo motor, como las propuestas por Piaget (1952) y Vygotsky (1978), resaltan la importancia de la interacción activa con el entorno y la práctica constante para el adecuado desarrollo de estas habilidades. Asimismo, en el caso de estudiantes con discapacidad visual, resulta fundamental que las actividades orientadas al fortalecimiento de sus habilidades motoras se adapten a sus capacidades sensoriales, incorporando elementos táctiles y auditivos que les faciliten una participación efectiva.

Igualmente, la coordinación visomotora se refiere a los procesos y etapas de la motricidad fina que se manifiestan en la niñez a través de los movimientos de las manos, los dedos, los ojos y la cabeza, así como en la forma en que el niño agarra los objetos. A medida que el niño crece, estos movimientos se coordinan progresivamente, permitiendo un mayor control y precisión en sus acciones. En este proceso, el niño desarrolla habilidades básicas como hacer nudos, atar, abrochar botones y amarrar cordones de los zapatos, las cuales con el tiempo se convierten en hábitos cotidianos. Estas habilidades, además de favorecer el dominio corporal en sus actividades diarias, contribuyen significativamente a su desarrollo físico, intelectual, emocional y social, facilitando así su ubicación efectiva en el entorno.

En esta misma línea, Escalona (2016) destaca que la familia desempeña un papel fundamental en el desarrollo motor del niño, ya que la motivación, el acompañamiento y la observación constante de sus movimientos favorecen la evolución de sus habilidades motoras. Asimismo, resalta que estas experiencias tempranas no solo fortalecen la motricidad fina, sino que también potencian las capacidades cognitivas del niño, permitiéndole afrontar sus miedos y mejorar sus relaciones sociales. Por tanto, dado que el ser humano es un ser social que necesita interactuar con otros y familiarizarse con su entorno para desarrollar autonomía, hábitos y destrezas, la participación activa de la familia resulta crucial. Esto se debe a que la interacción y comunicación que se generan en el hogar constituyen la base para estimular la motricidad fina, consolidando así un aprendizaje integral en el niño.

Para garantizar el desarrollo integral de los estudiantes, especialmente aquellos con discapacidad visual, es fundamental que el entorno escolar adopte estrategias pedagógicas inclusivas que favorezcan su participación activa en el proceso de aprendizaje. En este contexto, el Ministerio de Educación Nacional (MEN), junto con diversas organizaciones internacionales, ha establecido lineamientos que orientan la implementación de la educación inclusiva. Dichas directrices enfatizan la necesidad de adaptar el currículo, asegurando que los materiales didácticos sean accesibles y que las metodologías pedagógicas empleadas respondan de manera flexible a las necesidades específicas de cada estudiante. Asimismo, se resalta la importancia de capacitar a los docentes en el uso de estrategias inclusivas que promuevan la equidad en el aula.

De igual manera, estas orientaciones destacan la relevancia de incorporar herramientas tecnológicas accesibles, las cuales resultan fundamentales para facilitar tanto la enseñanza como el aprendizaje de estudiantes con discapacidad visual. Al integrar estas medidas, se fortalece el derecho a una educación de calidad que garantice el desarrollo académico, social y emocional de todos los estudiantes, sin distinción alguna.

Además de la adaptación curricular y el uso de metodologías flexibles, el acceso a materiales didácticos adaptados resulta fundamental para garantizar una educación de calidad a estudiantes con discapacidad visual. En este sentido, la incorporación de recursos táctiles, auditivos y digitales juega un papel clave en la comprensión de conceptos y en el fortalecimiento de las habilidades motoras. Tecnologías de asistencia como el software de lectura de pantalla, materiales en braille y elementos interactivos no solo facilitan el acceso a la información, sino que también enriquecen la experiencia de aprendizaje, permitiendo que los estudiantes desarrollen sus capacidades en igualdad de condiciones.

Por otra parte, el rol del docente es determinante en la construcción de un entorno educativo equitativo e inclusivo. Su función va más allá de la transmisión de conocimientos, ya que implica adaptar las estrategias pedagógicas para garantizar la participación activa de todos los estudiantes. La formación docente en metodologías innovadoras, como la gamificación, es clave para fomentar la motivación y el aprendizaje significativo en estudiantes con discapacidad visual. Asimismo, el uso de recursos tecnológicos accesibles permite optimizar la enseñanza, promoviendo tanto la autonomía como la interacción del estudiante con su entorno educativo.

2.3. Análisis Interpretación y Triangulación

El presente apartado aborda el análisis, interpretación y triangulación de los datos obtenidos en función de los cuatro objetivos específicos propuestos, permitiendo evaluar los resultados obtenidos y fundamentar las conclusiones del proyecto.

En primer lugar, para evaluar el estado actual de las habilidades motoras del estudiante, se analizaron aspectos como la coordinación, el equilibrio, la velocidad, la fuerza y la precisión. Los resultados evidenciaron que el estudiante presentaba dificultades en el control del equilibrio y la precisión de sus movimientos, lo que limitaba su participación activa en diversas actividades escolares y deportivas. Esta situación reafirma la importancia de implementar estrategias que fortalezcan dichas habilidades para promover su autonomía y participación activa en el entorno educativo. En segundo lugar, respecto al diseño e implementación de juegos y desafíos lúdicos adaptados, se desarrollaron actividades basadas en la gamificación, las cuales fueron ajustadas a las necesidades del estudiante con discapacidad visual. Dichas actividades incluyeron elementos táctiles, auditivos y de refuerzo positivo, favoreciendo el desarrollo progresivo de sus habilidades motoras. La participación activa del estudiante en estos juegos demostró una mejora significativa en su capacidad para realizar movimientos coordinados, precisos y controlados. Asimismo, autores como Gallahue y Ozmun (2006) destacan que el desarrollo motor es un proceso continuo que se construye a partir de la práctica constante y la interacción activa con el entorno. Esta teoría enfatiza que habilidades como la coordinación, el equilibrio, la precisión y la fuerza pueden ser potenciadas mediante actividades diseñadas de forma específica para atender las necesidades de los estudiantes. En este sentido, para el caso de estudiantes con discapacidad visual, resulta indispensable implementar estrategias que incluyan recursos táctiles y auditivos, garantizando así un aprendizaje significativo.

Por otro lado, en relación con el análisis de los resultados tras la aplicación de las estrategias gamificadas, se identificó que la incorporación de elementos lúdicos resultó altamente motivadora para el estudiante. Esto se tradujo en una mayor participación, asimilación efectiva de las actividades propuestas y un progreso evidente en sus habilidades motoras. Es importante destacar que el carácter inclusivo de las estrategias permitió que el estudiante se sintiera cómodo y seguro durante el proceso de aprendizaje, fortaleciendo su autoestima y su interacción con el

entorno escolar. Asimismo, teniendo en cuenta la gamificación según Kapp (2012) y Deterding et al. (2011), es una estrategia pedagógica que promueve la motivación y el compromiso del estudiante mediante la incorporación de elementos propios del juego, como los desafíos, las recompensas y el refuerzo positivo. Esta metodología ha demostrado ser efectiva para fomentar el desarrollo de habilidades motoras, ya que brinda un entorno lúdico que facilita la práctica constante, el aprendizaje autónomo y la mejora progresiva de destrezas físicas y cognitivas.

En cuanto a la propuesta de una ruta metodológica para la implementación de estrategias inclusivas en el aula, se diseñó una guía que integra actividades gamificadas adaptadas a estudiantes con discapacidad visual. Esta ruta metodológica contempla la evaluación inicial de habilidades motoras, la selección de juegos y desafíos adecuados, la adaptación de recursos didácticos y el seguimiento continuo del progreso del estudiante. De este modo, se proporciona una herramienta que facilita a los docentes la aplicación de metodologías inclusivas que favorezcan el desarrollo motor y la participación activa de todos los estudiantes.

Posteriormente, en cuanto a la implementación de estrategias inclusivas, los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional (MEN) resaltan la importancia de adaptar los materiales didácticos y las metodologías pedagógicas para garantizar el acceso equitativo al aprendizaje. En este contexto, el uso de recursos tecnológicos accesibles, como software de lectura de pantalla, materiales en braille y elementos interactivos, favorece significativamente la participación activa y el desarrollo integral del estudiante con discapacidad visual.

Asimismo, se observó el proceso de examinación crítica, interpretación fundamentada y contrastación de los datos obtenidos revela que la implementación de estrategias gamificadas adaptadas incide de manera significativa en el fortalecimiento de las habilidades motoras en estudiantes con discapacidad visual. Este resultado se debe, en gran parte, a la combinación de actividades lúdicas, el uso de materiales adaptados y la aplicación de una metodología inclusiva, factores que en conjunto favorecen un aprendizaje efectivo y equitativo en el entorno escolar.

En este contexto, el análisis de los resultados derivados del plan de trabajo contempló diversas actividades gamificadas diseñadas con el propósito de fomentar la participación activa del estudiante, estimular sus sentidos y potenciar el desarrollo de sus habilidades motoras. A partir de este proceso, se lograron identificar avances significativos en distintas dimensiones del desarrollo motor, lo que evidencia el impacto positivo de las estrategias implementadas en el marco de la educación inclusiva.

2.3.1 Desarrollo de habilidades motoras

Durante la actividad *"Cristian y el mundo de las texturas mágicas"*, se observó que el niño desarrolló una mejor sensibilidad táctil, reconociendo texturas de forma precisa. Esto contribuyó a una mejora en su capacidad de manipular objetos y desplazarse con mayor seguridad en su entorno. En esta experiencia, el uso de materiales como telas, papel de lija y esponjas permitió que el estudiante explorara diferentes sensaciones táctiles.

Figura 2



Nota: Cristian y el mundo de las texturas mágicas. Fuente propia. (Fotografía)

En la siguiente experiencia se realizó la actividad "*Explora y Crea: Aventura Sensorial en el Tapete Mágico de Cristian"*, se evidenció un incremento en la destreza manual y en la coordinación motora fina, gracias a la manipulación de diversos materiales con texturas diferenciadas. Además, el diseño de un tapete sensorial personalizado ayudó al estudiante a identificar superficies, promoviendo así el fortalecimiento del control motor

Figura 3



Nota: "Explora y Crea: Aventura Sensorial en el Tapete Mágico de Cristian". Fuente propia. (Fotografía)

2.3.2 Estimulación sensorial

La actividad *"Exploración Sensorial: Un Viaje de Descubrimiento a Través del Olfato y el Gusto"* permitió al estudiante identificar y discriminar olores y sabores, lo que amplificó su percepción del entorno.

Figura 4



Nota: "Exploración Sensorial: Un Viaje de Descubrimiento a Través del Olfato y el Gusto”
Fuente propia. (Fotografía)

En la experiencia *"Letras al Tacto: Explorando las Vocales con Sentido"*, se destacó una mejora significativa en el reconocimiento de las letras mediante el uso del sistema Braille y materiales texturizados.

Figura 5



Nota: "Letras al Tacto: Explorando las Vocales con Sentido" Fuente propia. (Fotografía)

En este orden de ideas se observó que el estudiante participó de forma entusiasta en todas las actividades, lo que refleja un alto grado de compromiso y motivación. La incorporación de elementos lúdicos resultó clave para mantener su interés y fomentar la exploración autónoma. Asimismo, la implementación de la gamificación como estrategia metodológica resultó efectiva para fortalecer las habilidades motoras del estudiante con discapacidad visual. El uso de recursos adaptados, materiales texturizados y herramientas de apoyo sensorial favoreció un aprendizaje significativo. Se evidenció que el estudiante logró transferir habilidades desarrolladas en las actividades pedagógicas hacia su vida cotidiana, lo que representa un impacto positivo en su autonomía.

Estos resultados y evidencia Recolectada resumen los hallazgos obtenidos mediante el testimonio de la madre del estudiante, destacando los avances en la autonomía, confianza y habilidades motoras del estudiante. También se hizo la Retroalimentación del estudiante y su entorno familiar. En donde se recolectó información cualitativa a través de entrevistas y diálogos estructura lo que facilitó la identificación de cambios significativos en la dinámica cotidiana del estudiante. En este sentido, se destacó una mejora en la confianza para desplazarse y manipular objetos, reflejando el impacto positivo de las actividades en su autonomía. Asimismo, se implementaron procesos de autoevaluación continua por parte del equipo pedagógico, permitiendo ajustar y optimizar las estrategias de enseñanza conforme a las necesidades y respuestas del estudiante. Este enfoque favoreció la mejora constante de la experiencia de aprendizaje.

Figura 6

METODOLOGÍA:
Se aplicaron entrevistas semiestructuradas y diálogos estructurados para recolectar información cualitativa sobre el impacto de las estrategias implementadas. Las preguntas se enfocaron en la percepción de los cambios en la autonomía, la confianza y la participación activa del estudiante en actividades cotidianas.
RESULTADOS Y EVIDENCIA RECOLECTADA:
Según el testimonio de la madre del estudiante, se evidenciaron avances notables en diversos aspectos del desarrollo de su hijo. Ella manifestó que ahora su hijo muestra mayor seguridad al desplazarse tanto en espacios conocidos como nuevos, destacando que "antes se quedaba quieto esperando que lo llevara de la mano, pero ahora camina solo con más confianza". También mencionó que ha mejorado considerablemente en la manipulación de objetos, afirmando que "ahora puede abotonarse la camisa sin ayuda y maneja mejor los utensilios cuando come". Además, la madre resaltó que su hijo ha comenzado a participar activamente en tareas del hogar, expresando que "ya se ofrece para poner la mesa o para ayudar a recoger sus cosas, algo que antes no hacía". Estos comentarios reflejan el impacto positivo de las estrategias implementadas en su autonomía y dinámica cotidiana.
ACCIONES DERIVADAS:
como consecuencia de la información obtenida durante el proceso de retroalimentación. En este caso, la evidencia recopilada permitió identificar la necesidad de implementar un proceso de autoevaluación continua por parte del equipo pedagógico. Esto significa que el personal educativo decidió evaluar de forma constante las estrategias de enseñanza aplicadas, para ajustar y mejorar su efectividad según las respuestas y el progreso del estudiante.

Nota: "Resultados y Evidencia Recolectada" Fuente propia. (Fotografía)

2.4. Reflexión crítica sobre la práctica.

En el marco de esta sistematización practica me permite analizar en profundidad los aspectos clave del proceso, identificar tensiones y contradicciones, y construir una síntesis que explique la lógica y el sentido de la intervención. Durante el desarrollo del proyecto, se evidenció que las necesidades iniciales del estudiante con discapacidad visual se mantuvieron en términos del fortalecimiento de sus habilidades motoras. No obstante, conforme avanzó la

implementación, emergieron nuevas necesidades relacionadas con la estimulación sensorial y la mejora de la autonomía en el entorno cotidiano. Esto condujo a la incorporación de actividades adicionales que promovieran la exploración autónoma del espacio y el desarrollo de la confianza del estudiante al manipular objetos. En cuanto a la cobertura del proyecto, si bien en un inicio se planteó trabajar exclusivamente con el estudiante, se hizo evidente la necesidad de involucrar activamente a su familia y docentes. Esta ampliación permitió reforzar el impacto de la intervención, ya que la familia desempeñó un papel clave en la consolidación de los aprendizajes adquiridos durante las actividades gamificadas. El proceso también requirió ajustes metodológicos significativos. Inicialmente, las actividades diseñadas en la cartilla digital seguían una secuencia fija, pero se evidenció que el estudiante respondía mejor a un enfoque más flexible, en el que se adaptara la dificultad de los desafíos según su ritmo de aprendizaje. Esto implicó reorganizar la estructura de la cartilla para ofrecer mayor versatilidad en las dinámicas planteadas.

Asimismo, se identificó la necesidad de reforzar las estrategias de acompañamiento pedagógico. Si bien en las primeras etapas del proyecto el docente desempeñó un rol altamente directivo, fue necesario rediseñar las dinámicas para fomentar la autonomía del estudiante, reduciendo progresivamente la dependencia del acompañamiento constante. En síntesis, el proceso permitió reconocer que el éxito del proyecto radicó en la capacidad de identificar y responder a las necesidades cambiantes del estudiante. La flexibilidad metodológica, el involucramiento familiar y la adaptación continua de las actividades fueron factores determinantes para garantizar que la estrategia gamificadas no solo favoreciera el desarrollo de sus habilidades motoras, sino que también contribuyera a su seguridad y autonomía. Esta experiencia invita a reconsiderar la planificación educativa como un proceso dinámico y adaptable, donde las estrategias iniciales pueden requerir ajustes permanentes en función de las particularidades del contexto y las respuestas del estudiante.

2.5. Conclusiones

la implementación de una ruta metodológica con actividades gamificadas permitió fortalecer significativamente las habilidades motoras del estudiante con discapacidad visual, logrando avances en la coordinación, manipulación de objetos y autonomía en su entorno cotidiano. Aunque el proyecto se diseñó inicialmente para atender esta necesidad específica, el proceso evidenció que también fue necesario incorporar estrategias adicionales para fomentar la exploración autónoma y la seguridad del estudiante en diferentes espacios.

Además, se destacó que la participación activa de la familia y los docentes fue clave para consolidar los aprendizajes, extendiendo el impacto de las actividades gamificadas más allá del aula. Si bien la ruta metodológica fue diseñada con una estructura secuencial, se evidenció la necesidad de flexibilizar su aplicación, ajustando la complejidad de las actividades según el progreso del estudiante, lo que permitió atender sus necesidades cambiantes de forma más efectiva.

Desde el plano teórico, esta experiencia reafirmó que la gamificación es una herramienta eficaz para promover el desarrollo motor cuando se adapta a las particularidades del estudiante, destacando que la flexibilidad metodológica es un factor clave en su implementación. La experiencia también evidenció que la observación continua, el diálogo con la familia y la autoevaluación docente fueron elementos determinantes para evaluar el impacto de las estrategias y realizar los ajustes necesarios. Esta experiencia dejó como enseñanza que la gamificación, combinada con un acompañamiento pedagógico flexible y la participación activa del entorno cercano, es una alternativa pedagógica efectiva para fomentar la autonomía y el desarrollo integral de estudiantes con discapacidad visual.

2.6. Prospectiva

A partir de las reflexiones y conclusiones derivadas de esta sistematización, se proponen diversas acciones para optimizar la práctica educativa implementada y proyectar nuevas alternativas que fortalezcan el desarrollo motor de estudiantes con discapacidad visual. En primer lugar, se sugiere transformar la práctica incorporando un enfoque más personalizado y flexible, que permita adaptar las actividades gamificadas no solo según las habilidades motoras del estudiante, sino también en función de sus intereses y ritmos de aprendizaje. Esto implica diseñar una ruta metodológica más versátil, con rutas de aprendizaje alternativas que brinden mayor autonomía en la elección de desafíos, promoviendo así la toma de decisiones por parte del estudiante.

Asimismo, se recomienda consolidar el acompañamiento familiar como un eje estructurador de la práctica, dado que la experiencia evidenció que el apoyo del entorno cercano fue determinante para el progreso del estudiante. Para ello, se plantea diseñar una guía específica para las familias, que incluya orientaciones sobre cómo replicar en el hogar las dinámicas trabajadas en el aula, permitiendo que los avances se fortalezcan en diferentes contextos. Por otro lado, se considera importante innovar en el uso de tecnologías accesibles, incorporando herramientas digitales interactivas que complementen las experiencias sensoriales y gamificadas, tales como aplicaciones móviles con comandos de voz, materiales didácticos táctiles impresos en 3D o plataformas digitales adaptadas que ofrezcan retroalimentación inmediata.

Finalmente, se recomienda ampliar la cobertura del proyecto para incluir a otros estudiantes con discapacidad visual, estableciendo alianzas estratégicas con instituciones educativas y centros especializados en inclusión. Esto permitiría compartir los aprendizajes adquiridos y adaptar la experiencia a diversos contextos, enriqueciendo así la construcción de una práctica educativa más sólida y eficaz. En conclusión, la perspectiva futura de esta práctica se centra en consolidar la flexibilidad metodológica, fortalecer la participación de la familia, innovar en el uso de recursos digitales y promover una evaluación continua que garantice la mejora constante del proceso educativo, favoreciendo así el desarrollo integral de estudiantes con discapacidad visual.

CAPITULO III
PLAN DE COMUNICACIÓN

3.1 Plan de Sostenibilidad

Para garantizar la continuidad e impacto de la estrategia de gamificación en el desarrollo de habilidades motoras en estudiantes con discapacidad visual, es fundamental establecer un plan de sostenibilidad basado en la capacitación docente, la implementación de recursos didácticos accesibles y el fortalecimiento de políticas de inclusión. La formación continua de los docentes mediante talleres y encuentros pedagógicos permitirá el adecuado uso de metodologías innovadoras, asegurando la correcta aplicación de la gamificación en el aula. Asimismo, la adecuación de materiales didácticos adaptados, como tableros en relieve, tarjetas con braille y herramientas tecnológicas accesibles, facilitará la participación activa de los estudiantes en las actividades lúdicas. Además, la creación de un plan institucional de educación inclusiva garantizará la permanencia del proyecto a través de la asignación de equipos responsables de su implementación y monitoreo.

Por otro lado, es esencial vincular a la comunidad educativa en el proceso, sensibilizando a docentes, estudiantes y familias sobre la importancia de la inclusión y fomentando alianzas con entidades que apoyen la educación accesible. Del mismo modo, la evaluación y el seguimiento continuo mediante indicadores de impacto y ajustes estratégicos permitirán mejorar la efectividad de la iniciativa en el tiempo. En conclusión, este plan busca consolidar la gamificación como una estrategia pedagógica permanente que potencie el desarrollo motor de los estudiantes con discapacidad visual, promoviendo un entorno educativo más inclusivo, dinámico y accesible para todos.

Tabla 3

Cronograma de actividades

Objetivo específico	Actividad	Fecha inicio	Fecha fin	Indicador de resultado	Responsable
Evaluar el estado actual de las habilidades motoras del estudiante, incluyendo la coordinación, el equilibrio, la velocidad, la fuerza y la precisión, mediante la aplicación de actividades deportivas adaptadas.	ejercicios específicos de observación y medición del desempeño del estudiante.	01/03/2024	31/03/2024	Informe diagnóstico con resultados cuantificables sobre el estado motor del estudiante.	Maria Martinez
Diseñar e implementar un conjunto de juegos y desafíos lúdicos adaptados a las necesidades y características del estudiante,	Creación de actividades gamificadas centradas en el desarrollo motriz, utilizando materiales adaptados y	01/04/2024	01/07/2024	Registro de participación y avances del estudiante, evidenciado en observaciones	Maria Martinez & centro de rehabilitación el crac

fomentando la mejora de sus habilidades motoras de forma inclusiva.	estrategias lúdicas				
Analizar los resultados obtenidos tras la aplicación de las estrategias gamificadas, reflexionando sobre su impacto en el desarrollo motor del estudiante.	Evaluación final del desempeño del estudiante mediante la comparación de los resultados iniciales y finales, identificando avances y áreas que requieren fortalecimiento.	01/08/2024	28/11/2024	Informe de análisis del impacto de la gamificación en el desarrollo motor del estudiante, con conclusiones y sugerencias de mejora.	Maria Martinez
Proponer una ruta metodológica para la implementación de estrategias inclusivas en el aula que faciliten el fortalecimiento de las habilidades	Elaboración de una guía metodológica con estrategias inclusivas basadas en la gamificación, adaptadas a las necesidades del estudiante.	25/02/2025	30/04/2025	Documento guía con estrategias aplicables y recomendaciones para su implementación en el aula.	

motoras en estudiantes con discapacidad visual.					

Este cronograma detalla las acciones realizadas para implementar y evaluar una estrategia de gamificación enfocada en el desarrollo de habilidades motoras en un estudiante con discapacidad visual. Incluye desde la evaluación inicial del estado motor, el diseño y ejecución de actividades lúdicas adaptadas, hasta el análisis de resultados y la elaboración de una guía metodológica inclusiva. Cada fase cuenta con indicadores claros y responsables asignados, permitiendo un seguimiento ordenado y reflexivo del proceso.

3.2 Estrategias de Socialización

Como parte de la socialización de la práctica profesional “La gamificación como estrategia metodológica para el fortalecimiento de las habilidades motoras con un estudiante que presenta discapacidad visual del Municipio de Apartadó, Antioquia”, se participó activamente en el III Coloquio y Feria de Investigación Urabá, bajo la temática: “Urabá: territorio multicultural, educado, sostenible y competitivo”. Durante este evento académico, se tuvo la oportunidad de presentar los principales hallazgos, reflexiones y aprendizajes obtenidos a través del proceso de sistematización, haciendo énfasis en la importancia de implementar metodologías inclusivas como la gamificación en contextos educativos con estudiantes con discapacidad visual. La experiencia fue compartida a través de una presentación visual y narrativa, donde se destacó el papel de la motivación, la participación activa del estudiante, y el compromiso del entorno familiar y docente. El espacio permitió la interacción con otros participantes, promoviendo el intercambio de ideas y la retroalimentación desde diversas perspectivas pedagógicas y sociales.

La feria se consolidó como un escenario clave para enriquecer la práctica mediante el diálogo con investigadores, docentes y estudiantes, lo cual permitió validar el impacto del proyecto en el ámbito educativo local. Además, se entregaron materiales informativos con una síntesis del proyecto y se promovió el uso de herramientas lúdicas adaptadas, generando interés en replicar la experiencia en otras instituciones de la región. Esta participación contribuyó significativamente a fortalecer el proceso de socialización del proyecto, visibilizando el trabajo en inclusión educativa y reafirmando el valor de las metodologías innovadoras en el desarrollo de una educación más equitativa y transformadora en Urabá.

Se participó activamente en la Feria Lúdica Pedagógica, un espacio diseñado para mostrar experiencias educativas innovadoras centradas en el juego, la creatividad y la inclusión. Durante la feria, se presentó la experiencia mediante un stand interactivo que incluía materiales didácticos utilizados en el proceso con el estudiante, fotografías del desarrollo de actividades, y una breve exposición oral que permitía a los asistentes comprender cómo la gamificación puede ser una herramienta poderosa para potenciar habilidades motoras en niños con discapacidad visual.

Referencias

Admin. (2022, Noviembre). *La población con discapacidad visual logra mayor independencia y autonomía - Vision y Óptica*. Vision Y Óptica - Mercado Óptico En Latinoamérica - Revista 2020. https://visionyoptica.com/la-poblacion-con-discapacidad-visual-logra-mayor-independencia-y-autonomia/#:~:text=Seg%C3%BAn%20el%20DANE%2C%20en%20Colombia,para%20Adultos%20Ciegos%20(CRAC)%2C

Alonso Álvarez, Y. & Pazos Couto, J. M. (2020). Importancia percibida de la motricidad en Educación Infantil en los centros educativos de Vigo (España). https://www.scielo.br/j/ep/a/B6szgJmpzFrXXpdgvxsZ8ht

Aprendizaje, D., Gómez, P., & Barragán, R. (2021). https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/140981/194_29508906_20220606_1006.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Existen%20diversos%20autores%20que%20hablan

Bases Curriculares para la Educación Inicial y Preescolar. (2017). https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-341880_recurso_1.pdf

CRAC Colombia – El Centro de Rehabilitación para Adultos Ciegos. (2022). Cracolombia.org. https://www.cracolombia.org/

Carvajal. (2014). Habilidades motrices: una herramienta para fortalecer la autoconfianza e interdependencia en población con discapacidad visual. *Pedagogica.edu.co*. http://hdl.handle.net/20.500.12209/12808

Castellanos, J. C., & Torres, A. (2019). Gamificación como estrategia para la inclusión educativa. Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología, 23(1), 45-60. https://doi.org/10.24215/18509959.23. e1

González, M., & Martínez, P. (2020). Beneficios de la gamificación en la educación inclusiva. Revista Latinoamericana de Innovación en Tecnología y Comunicación Educativa, 8(2), 89-102. https://doi.org/10.31876/renlitec.v8i2.65

Pérez, L., & Gómez, R. (2018). Estrategias de gamificación para el desarrollo motor en niños con discapacidad visual. *Revista Internacional de Investigación en Educación y Desarrollo Inclusivo*, 5(1), 112-125. https://doi.org/10.47682/riidei.2018.v5i1.005

UNESCO. (2017). Inclusión y educación: El camino hacia la plena participación. Recuperado de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000253608

Soto Diaz, L. A. (2018). Las TICS como herramienta pedagógica para mejorar la motricidad fina en los y las niñas del grado transición de la Institución Educativa Piedrecitas [Tesis Doctoral, Corporación Universitaria Minuto de Dios]. Repositorio UNIMINUTO. https://hdl.handle.net/10656/9821

González Zúñiga Godoy, C. I. (2007). Los programas de estimulación temprana desde la perspectiva del maestro. Universidad de San Martín de Porres. http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-48272007000100003

Evidencias

Figura 7

Actividad 1: Estimulacion auditiva cubos sonoros de colores



Fuente propia: (fotografia)

En esta actividad, el estudiante interactúa con cubos sonoros de colores, diseñados para estimular la percepción auditiva a través del juego. Cada cubo emite un sonido diferente al agitarlo, lo que permite al niño identificar y diferenciar los estímulos auditivos, desarrollando así su atención, discriminación sonora y coordinación motora fina. Esta dinámica forma parte de una estrategia lúdica adaptada, orientada a fortalecer habilidades sensoriales en un ambiente inclusivo y motivador.

Figura 8

Actividad 2: Explorando el Mundo con Mis Manos: Actividades para Fortalecer la Motricidad



Fuente propia: (fotografia)

a través de diversas actividades sensoriales y lúdicas, el estudiante trabaja tanto la motricidad fina (como el uso de pinzas, manipulación de texturas, encaje de piezas, rasgado, enhebrado) como la motricidad gruesa (caminar con apoyo, desplazamientos, movimientos amplios del cuerpo), fundamentales para su desarrollo integral.

Figura 9

Actividad 3: Rincón Mágico de Sentidos Explorando desde Casa



Fuente propia: (fotográfica)

El rincón mágico resalta el carácter lúdico y terapéutico de la pared sensorial instalada en el hogar del niño, mostrando cómo el entorno familiar también puede convertirse en un espacio de aprendizaje, estimulación y desarrollo a través del juego y la exploración multisensorial.

Figura 10

Consentimiento autorizado de los padres para participar en la investigación

CONSENTIMIENTO LIBRE, PREVIO E INFORMADO PARA PARTICIPANTES DE INVESTIGACIÓN

El propósito de este formato de consentimiento es proveer a los participantes en esta investigación una clara explicación de la naturaleza de esta, así como de su rol en ella como participantes.

La presente investigación es conducida por _estudiantes de la Corporación Universitaria Minuto de Dios- UNIMINUTO. El objetivo de este estudio/investigación es:

Si usted accede a participar en este estudio/investigación, se le pedirá responder preguntas en una entrevista Esto tomará aproximadamente **1** horas de su tiempo. Lo que conversemos durante estas sesiones se grabará de modo que el Investigador pueda transcribir después las ideas que usted haya expresado.

Su participación en este estudio no implica ningún riesgo de daño físico, ni psicológico para usted, y se tomarán todas las medidas que sean necesarias para garantizar la salud e integridad física y psíquica de quienes participen del estudio/investigación.

El responsable de esto, en calidad de custodio de los datos, serán los responsables del Proyecto, quien tomará todas las medidas necesarias para asegurar el adecuado tratamiento de los datos, el resguardo de la información registrada y la correcta custodia de estos de acuerdo con la ley 1581 de 2012.

La participación en este estudio/investigación es estrictamente libre y voluntaria. La información que se recoja no se usará para ningún otro propósito fuera de este estudio/investigación. Sus respuestas al cuestionario y a la entrevista, así como las grabaciones serán utilizadas exclusivamente para los fines de investigación.

Todas las grabaciones de audio reposarán en el Archivo del equipo responsable y serán codificadas para fines investigativos.

Los responsables del Proyecto y UNIMINUTO, aseguran que su participación no implique un gasto económico. Por otra parte, la participación en este estudio no involucra pago o beneficio económico alguno a su favor.

Si tiene alguna duda sobre este estudio/investigación, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puede retirarse del proyecto en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las preguntas durante la entrevista le parecen incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber al Investigador o de no responderlas. Es importante que usted considere que su participación en este estudio es completamente libre y voluntaria, y que tiene derecho a negarse a participar o a suspender y dejar inconclusa su participación cuando así lo desee, sin tener que dar explicaciones, ni sufrir consecuencia alguna por tal decisión.

Una vez leído y comprendido lo anterior:

1. Declaro que al firmar este documento ACEPTO participar voluntariamente en esta investigación la cual es conducida por el Investigador Responsable del Proyecto.

2. Declaro que he sido informado (a) sobre el objetivo de este estudio/investigación, que me han indicado que tendré que responder cuestionarios y preguntas en una entrevista, y el tiempo que tomará realizar esto.

3. Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio, sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mi persona. De tener preguntas sobre mi participación en este estudio, puedo contactar al Investigador Encargado del Proyecto. Cuyos datos son los siguientes:

Nombre de los Responsables:	
Correo Electrónico:	
Teléfono / Celular:	

1. En forma expresa manifiesto que he leído y comprendido íntegramente este documento y en consecuencia acepto su contenido y las consecuencias que de él se deriven.

2. Entiendo que una copia de este formato de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información al correo sobre los resultados de este estudio/investigación cuando éste haya concluido.

Firma del Participante:	
Nombre del Participante:	
Fecha:	
Lugar:	

Diario de campo

UNIMINUTO Virtual y Distancia	**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA – UVD DIARIO DE CAMPO PRÁCTICA FORMATIVA Y DE PROFUNDIZACIÓN**	**FORMATO A**

1. Nombres y apellidos del estudiante en formación: María Inés Martínez Zambrano	**2. Fecha: 23/04/2025 Día /mes/ año**	**3. Periodo académico 10° Cuatrimestre**	**4. ID: 835007**	**5. Diario de campo N.o__1___**

6. Nombre de la Institución o Escenario de Práctica: Corporación para el desarrollo integral de las inteligencias CORCEDIN.	**7. Grado, curso o nivel: Prescolar**	**8. profesor acompañante de práctica: Yerledys Palacios Salina**

10. Lineamientos escriturales

Documento escrito en forma narrativa en donde se evidencian los sucesos que ocurren en un lugar; como por ejemplo en un aula de clase, estas evidencias son reflexiones e impresiones de lo que se observa en el lugar)

11. DESCRIPCIÓN	¿En qué experiencia centró su observación? Realice una breve descripción dónde se evidencie el aspecto o los aspectos que, para usted generó mayor interés.

La presente experiencia de práctica profesional se desarrolló en la Corporación CORCEDIN del municipio de Apartadó, Antioquia, centrando la observación en el proceso de fortalecimiento de habilidades motoras de un estudiante con discapacidad visual mediante la aplicación de estrategias gamificadas. La observación se realizó durante sesiones de trabajo estructuradas, en las cuales se implementaron actividades lúdicas adaptadas, como juegos sensoriales, desafíos motrices y dinámicas de exploración táctil y auditiva. Uno de los aspectos que mayor interés generó fue la forma en que la gamificación, como estrategia metodológica, logró motivar al estudiante a participar activamente, superando barreras motrices que inicialmente limitaban su desenvolvimiento. Además, se evidenció cómo el entorno familiar, adecuadamente orientado, se convirtió en un espacio complementario de aprendizaje. A través del "Rincón Mágico de Sentidos" implementado en su hogar, el estudiante pudo continuar desarrollando sus habilidades fuera del aula, lo cual fue clave para lograr avances significativos.

Las sesiones observadas también permitieron identificar el impacto positivo de la interacción multisensorial. El uso de texturas, sonidos, aromas y sabores promovió una experiencia rica en estímulos que favoreció el reconocimiento espacial, la coordinación motriz y el fortalecimiento de la autonomía. El vínculo afectivo establecido con el entorno y el rol activo de la familia potenciaron los resultados obtenidos, demostrando que el aprendizaje es más efectivo cuando involucra a todos los actores del proceso educativo.

UNIMINUTO Virtual y Distancia	**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA – UVD DIARIO DE CAMPO PRÁCTICA FORMATIVA Y DE PROFUNDIZACIÓN**	**FORMATO A**

12 ANÁLISIS SITUACIONAL:	**De la observación realizada, indique el tema de interés que le llamó su atención con relación a su propuesta pedagógica: _____ Posterior a ello realice un análisis de lo vivido y relaciónelo con las fuentes bibliográficas como (autores, normativa, lineamientos, referentes, entre otros). Debe utilizar al menos (2 citaciones) y deben obedecer a las normas APA.**

El análisis situacional permitió evidenciar que la participación activa de la familia fue un factor decisivo en el progreso del estudiante. Durante la intervención se brindaron orientaciones específicas a los cuidadores, quienes replicaron en casa algunas de las dinámicas sensoriales trabajadas en el aula. Esta continuidad educativa favoreció el afianzamiento de destrezas y promovió un aprendizaje más significativo.

De acuerdo con Escalona (2016), el entorno familiar influye directamente en el desarrollo motor del niño, ya que actúa como un espacio de estimulación, contención y refuerzo emocional. En esta línea, se resalta la importancia de involucrar a los cuidadores en las propuestas pedagógicas, brindándoles herramientas claras para acompañar el proceso desde casa.

Además, la implementación del proyecto se encuentra respaldada por el marco normativo colombiano, específicamente por la Ley 1618 de 2013, la cual establece medidas para garantizar los derechos de las personas con discapacidad. Esta ley enfatiza el derecho a una educación inclusiva y al acompañamiento en todos los espacios de desarrollo, incluyendo el hogar. La articulación entre familia y escuela, tal como lo plantea esta normativa, se convierte en un eje clave para garantizar un aprendizaje efectivo e inclusivo.

UNIMINUTO Virtual y Distancia	**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL** **UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA – UVD** **DIARIO DE CAMPO PRÁCTICA FORMATIVA Y DE PROFUNDIZACIÓN**	**FORMATO A**

13. INTERPRETACIÓN CRÍTICA DE LO VIVIDO EN LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA	**Es importante que acuda a su reflexión crítica. Enuncie sus puntos de vista como estudiante en formación, sobre lo que describió y analizó. Indique aspectos a mejorar o aspectos positivos de la experiencia (puede evidenciar, cómo se sintió, que emociones y aprendizajes le dejó la experiencia, retos y desafíos para el trabajo con las infancias)**

Como estudiante en formación, esta experiencia representó un punto de inflexión en mi visión sobre la educación inclusiva. Pude observar de forma directa cómo una estrategia metodológica adecuada, adaptada y flexible, puede transformar no solo las habilidades de un niño, sino también su percepción de sí mismo y su relación con el entorno.

Me sentí profundamente conmovida al ver cómo el estudiante expresaba mayor seguridad al ejecutar tareas que antes evitaba por temor o frustración. La motivación aumentó considerablemente, y con ella, su disposición para participar, explorar y aprender. Esta transformación no fue producto exclusivo de la gamificación, sino del trabajo colaborativo entre escuela, familia y profesional en formación.

Sin embargo, también enfrenté retos importantes: adaptar las actividades a un contexto familiar con recursos limitados, garantizar que los materiales utilizados fueran seguros y accesibles, y mantener la atención del estudiante durante las sesiones. Estos desafíos me enseñaron la importancia de planificar con flexibilidad, de escuchar activamente a los cuidadores y de ser creativa al proponer soluciones.

De esta experiencia surgieron aprendizajes valiosos: la empatía como herramienta pedagógica, la importancia del entorno emocional en el aprendizaje, y la necesidad de pensar la educación desde una perspectiva más humana, donde cada estudiante es único y requiere respuestas ajustadas a sus características particulares.

UNIMINUTO Virtual y Distancia	**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL** **UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA – UVD** **DIARIO DE CAMPO PRÁCTICA FORMATIVA Y DE PROFUNDIZACIÓN**	**FORMATO A**

14. ASPECTOS EVALUATIVOS DE SU PROPUESTA	**Evalúe aspectos positivos o aspectos a mejor de su propuesta pedagógica como oportunidad de mejora.**

Aspectos positivos:

- El estudiante mostró avances significativos en su motricidad fina y gruesa, especialmente en tareas como manipulación de objetos, desplazamientos y coordinación.
- La metodología gamificadas generó un alto grado de motivación, facilitando la participación constante.
- El acompañamiento familiar se consolidó como un recurso clave para mantener la continuidad del aprendizaje fuera del aula.
- Se fortaleció la autonomía del estudiante, permitiéndole ejecutar tareas cotidianas con mayor confianza.

Aspectos por mejorar:

- Se requiere mayor integración de herramientas digitales accesibles, como aplicaciones interactivas o dispositivos hápticos.
- Es importante capacitar de forma continua a docentes y familias sobre la implementación adecuada de estrategias inclusivas.
- La propuesta debe contemplar un sistema de seguimiento a largo plazo que permita valorar el impacto sostenido de la intervención.
- Se recomienda fortalecer la articulación con instituciones externas que puedan aportar recursos y apoyo técnico para la implementación de proyectos similares en otras comunidades.

15. REFERENCIAS (Con los lineamientos APA)	**Relacione en este espacio los distintos autores, normativa, lineamientos, referentes, entre otros que sirvieron de apoyo en el proceso de la elaboración del diario de campo.**

- Escalona, F. (2016). *El papel de la familia en el desarrollo motor infantil*. Revista de Educación Inclusiva, 9(1), 45-60.
- Ley 1618 de 2013. Congreso de la República de Colombia. *Por la cual se establecen las disposiciones para garantizar el pleno ejercicio de los derechos de las personas con discapacidad.*
- Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2017). *Lineamientos para la educación inclusiva en Colombia*. https://www.mineducacion.gov.co/

Lista de chequeo y escala de observación

CORCEDIN
Corporación para el desarrollo de Integral de las inteligencias
"Compromiso con Alto Impacto Social"

ANTECEDENTES: El niño ha sido diagnosticado con discapacidad visual y está en proceso del grado transición al inicio de su experiencia escolar. Se ha llevado a cabo una evaluación inicial para comprender sus necesidades, habilidades y áreas de desarrollo.

OBSERVACIONES GENERALES:

El niño muestra curiosidad e interés en su entorno escolar, explorando activamente el ambiente que lo rodea.

Responde positivamente a estímulos táctiles, mostrando una preferencia por actividades que involucran el sentido del tacto.

También responde positivamente a estímulos auditivos, demostrando atención y receptividad a sonidos del entorno y voces familiares.

No se observa respuesta a los estímulos de olores ni del gusto durante la evaluación inicial.

DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL
✓ Se observa una actitud positiva hacia las actividades de aprendizaje y una capacidad para establecer relaciones sociales. ✓ Responde positivamente al contacto físico y la voz de la docente. ✓ Presenta una actitud positiva hacia nuevas experiencias y desafíos. ✓ En alguna ocasión no responde al contacto físico de los compañeros.

DESARROLLO COGNITIVO
✓ A pesar de la discapacidad visual, el niño muestra una curiosidad natural por explorar su entorno y aprender sobre él. ✓ Se evidencia una capacidad para comprender y seguir instrucciones simples a través de estímulos táctiles y auditivos. ✓ Presenta capacidad para resolver problemas simples utilizando el tacto y el oído.
DESARROLLO SENSORIAL:
✓ Se observa una falta de respuesta a los estímulos de olores y del gusto durante la evaluación inicial. ✓ Será importante realizar evaluaciones adicionales y trabajar en estrategias para estimular estos sentidos de manera adecuada. ✓ El estudiante muestra sensibilidad táctil y auditiva, respondiendo de manera activa a estímulos táctiles y sonoros en su entorno. Se observa una capacidad para discriminar entre diferentes texturas y sonidos.
DESAROLLO SENSORIOINTEGRATIVAS
✓ Muestra poco interés al momento de trabajar con texturas blandas y pegajosas. ✓ Toca fortalecer más las habilidades de motricidad fina y gruesa.
HABILIDADES DE COMUNICACIÓN
✓ No muestra interés en explorar y aprender nuevas palabras. ✓ No le gusta socializar con sus compañeros, se realizará mucho trabajo colaborativo.

RECOMENDACIONES:

Basado en la evaluación realizada, se recomienda continuar con la Estimulación Sensorial: Mantener y expandir las actividades que fomentan la exploración táctil y el desarrollo de los demás sentidos.

Se Proporcionar materiales educativos adaptados y recursos de aprendizaje táctiles y auditivos. Establecer un plan individualizado de educación que aborde las necesidades específicas del niño y promueva su desarrollo integral.

Esta evaluación inicial servirá como base para diseñar un plan educativo individualizado que se ajuste a las necesidades y habilidades del niño.

Guion de entrevista semiestructurada.

Objetivo de la entrevista

Obtener información cualitativa sobre el impacto de la gamificación como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de las habilidades motoras de Cristian, desde la experiencia y percepción de su docente.

1. **¿Cómo describiría las habilidades motoras del estudiante antes de la intervención?**
   Cristian presentaba dificultades significativas en su coordinación motora fina y gruesa. Le costaba manipular objetos pequeños, desplazarse con seguridad y mantener el equilibrio. Se mostraba inseguro al enfrentarse a nuevos espacios.

2. **¿Qué desafíos observó en su desarrollo motor o participación en clase?**
   Principalmente su dependencia constante de un adulto para realizar actividades básicas. También mostraba baja iniciativa al participar en actividades grupales o juegos.

3. **¿Cómo percibió la participación del estudiante durante las actividades lúdicas?**
   Cristian respondió de forma muy positiva a las estrategias gamificadas. Se mostró motivado, curioso y con disposición a interactuar. A medida que avanzaban las sesiones, asumía con mayor autonomía los retos propuestos.

4. **¿Ha notado algún cambio en su coordinación, autonomía o motivación?**
   Sí. Ha mejorado notoriamente en la manipulación de materiales, en su orientación dentro del aula, y en la iniciativa para explorar texturas y sonidos. Su confianza también ha aumentado.

5. **¿Qué tipo de apoyos o adaptaciones cree que fueron más efectivos para su participación?**
   El uso de paredes sensoriales, juegos con texturas, elementos auditivos y narración de cuentos fueron clave. Las actividades personalizadas, respetando su ritmo, marcaron una gran diferencia.

6. **¿Considera que la gamificación es una estrategia inclusiva en este caso? ¿Por qué?**
   Sí, porque permitió adaptar el proceso de enseñanza-aprendizaje a sus necesidades sin excluirlo. Cristian participó activamente en todo el proceso y lo hizo con entusiasmo.

7. **¿Qué aprendizajes considera que ha dejado este proceso para su rol como docente?**
   Me ha permitido reafirmar que cada niño tiene su propio ritmo, y que la creatividad y la empatía son fundamentales. Aprendí a diseñar materiales más accesibles y a observar con más atención las respuestas no verbales del niño.

8. **¿Desea agregar algo más sobre su experiencia o percepción del proceso?**
   Fue una experiencia muy enriquecedora. Cristian me enseñó a ver el aprendizaje desde una perspectiva sensorial y afectiva. Sin duda, el juego puede transformar realidades.

Ruta metodológica para la implementación de estrategias inclusivas en el aula que faciliten el fortalecimiento de las habilidades motoras en estudiantes con discapacidad visual.

Enlace:
https://onedrive.live.com/personal/cf04d8778c583310/_layouts/15/Doc.aspx?sourcedoc=%7B97bc3fba-0b62-4fc3-873d-c2a897f8244d%7D&action=default&redeem=aHR0cHM6Ly8xZHJ2Lm1zL3AvYy9jZjA0ZDg3NzhjNTgzMzEwL0Vib192SmRpQzhOUGh6M0NxSmY0SkUwQkZHM21yODZEbmVNM0FicncycTlPaHc_ZT1QQWlKNzE&slrid=938897a1-e07e-8000-d5eb-06c1ba0d923b&originalPath=aHR0cHM6Ly8xZHJ2Lm1zL3AvYy9jZjA0ZDg3NzhjNTgzMzEwL0Vib192SmRpQzhOUGh6M0NxSmY0SkUwQkZHM21yODZEbmVNM0FicncycTlPaHc_cnRpbWU9MTVBZ2V2U0MzVWc&CID=cdf9d55e-caff-4756-84e0-109795fe1084&_SRM=0:G:82&file=Ruta%20Metodol%c3%b3gica%20.pptx